

games WORLD

EL DESATASCADOR

UN FESTÍN DE TRUCOS

SOUTH PARK RALLY

¡CONÓCETE LOS CIRCUITOS COMO LA PALMA DE TU MANO!

DUKE NUKEM ZERO HOUR

¡ACABA CON ELLOS Y DEMUESTRA TU CLASE!





EL DESATASCADOR:

SOUTH PARK RALLY

&

DUKE NUKEM ZERO HOUR

&

TRUCOS RÁPIDOS

EL DESATASCADOR: SOUTH PARK RALLY & DUKE NUKEM ZERO HOUR

Gratis con el número 7 de Games World
Edita: MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
08022 – Barcelona
Redacción: Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, 2ª 3ª
08007 – Barcelona
Tel: 93 329 97 48 / 93 324 90 56
Director: Sergio Arteaga
Director Técnico: Federico Pérez
Jefe de Redacción: Francisco Carmona
Redactor: Miquel López
Maquetación electrónica: Josep Lorente
Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes
Impresión: ROTOGRAPHIK
Depósito Legal: B-33714-99
Impreso en España – Printed in Spain

CONTENIDO

¡Bienvenidos!

O más bien deberíamos decir... ¡Al cuerno! El hecho de habernos pasado más de tres semanas seguidas jugando con los chicos de South Park y el señorito Nukem no ha favorecido mucho a nuestro vocabulario y ahora nos pasamos el día metiéndonos unos con otros, eructando y tirándonos pedetes.

El dire está que trina, pero tenemos excusa, pues todo ha sido para meternos más en el papel de los héroes de los juegos que te presentamos en la guía de este mes.

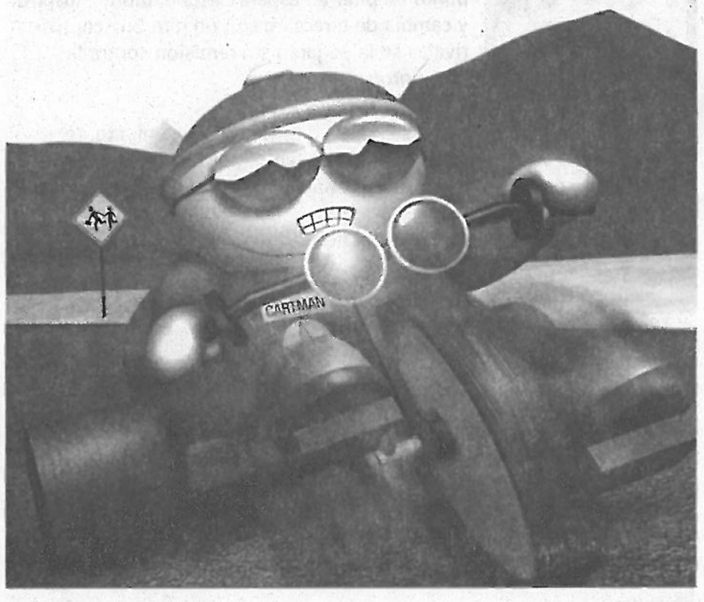
South Park Rally, un estupendo y divertidísimo juego de carreras al estilo de Mario Kart, pero completamente opuesto en cuanto a encanto y finura, y Duke Nukem: Zero Hour, el shoot 'em up más descarado, nos han sido los objetivos multijugadores de este mes en la redacción.

Ahora, no hay reforzador Terrence & Phillip que se nos resista ni Cerdo al que no dejemos tieso en menos que canta un gallo.

¿Quieres convertirte, tú también, en un experto en acción, conducción y palabrotas?

Pues, adelante, aquí tienes la guía perfecta. Pero después no nos vengas echando la culpa cuando tu madre te pregunte: "Hijo, ¿dónde has aprendido a decir eso?"

SOUTH PARK RALLY



RALLY DAYS 1



En cuestión de segundos te darás cuenta de que una buena salida es esencial. Cuando desaparezca el mensaje de "GO" que ocupa toda la pantalla, tira por la derecha y gira a tope en el primer viraje para encarar, a continuación, un tramo largo y amplio a la izquierda hasta pasar la rotonda y colocarte en cabeza. Tu posición es la ideal para utilizar las utilísimas cajas Terrence & Philip y llegar al primer checkpoint en primera posición.

Si vas en busca de atajos, la vía del tren no podría estar colocada en un lugar mejor para acortar entre puntos de control. Si puedes, calcula tus incursiones sobre la vía para que tus rivales lleguen justo cuando baje la barrera. Si no, cuando el tren esté a punto de pillarte, espera hasta el último suspiro y cambia de dirección con un giro brusco; tus rivales se la pegarán sin remisión contra la locomotora.

Si tomas el atajo que va del checkpoint 3 hasta el aparcamiento, te alejarás de tus competidores. Parece más lento, pero los tramos de granito bastan para mantener una buena velocidad; si esquivas a los coches aparcados, verás que es una ruta sencilla y rápida para cruzar el túnel nevado y volver al punto de partida.



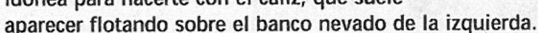
Si vas a la zaga, no dejes escapar ni una caja Terrence & Philip. El coche que tengas delante pasará antes por encima, pero reaparecen con rapidez, así que procura estar en el lugar adecuado. Las rectas largas son el lugar ideal para colocar armas dirigidas, y los reforzadores tipo mina (como los vómitos y la diarrea), van de perlas contra los corredores de la CPU, que suelen conducir en fila india.



RALLY DAYS 2

En Chalice Run, haz como si el pedal del freno no existiera, ya que podrás superar casi todas las curvas con giros muy amplios.

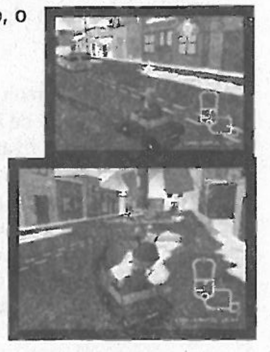
Cuando salgas de la curva a la derecha que hay en la esquina superior izquierda del mapa, gira a tope a la izquierda; es la mejor forma de esquivar los continuos contoneos del quitanieves, y te colocará en la posición idónea para hacerte con el cáliz, que suele aparecer flotando sobre el banco nevado de la izquierda.





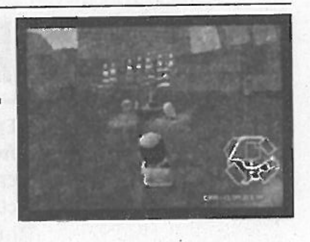
Si algún coche del ordenador ha recogido el ítem, el cuarto checkpoint es el lugar ideal para birlárselo; lo único que debes hacer es esperar a que el vehículo reduzca la velocidad y ejecute el cambio de sentido. Si esto te parece agotador, holgazanea alrededor de cualquier punto de control y choca contra el líder en cuanto se acerque.

En Rally Days 2 no corres contra el crono, así que no hay por qué tomar la ruta más corta para acceder a cada checkpoint. Procura provocar tantos dolores de cabeza como puedas a los rivales; escóndete, ve por el camino más largo, o pasa el rato lanzándoles misiles, ya que el liderato te durará más tiempo.

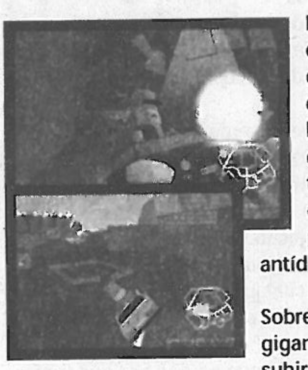


Aprovecha el trazado del circuito. La sinuosa carretera del centro es una ruta poco usada, ideal para deshacerse de los otros corredores una y otra vez, y, además, ofrece un atajo rápido sobre la vía del tren. Si vas rezagado, asalta a tu rival en la ciudad del sudeste y espera en la curva norte; aunque se decidan por la otra ruta que sale de la ciudad, puedes acabar con ellos en la rotonda.

COW DAYS



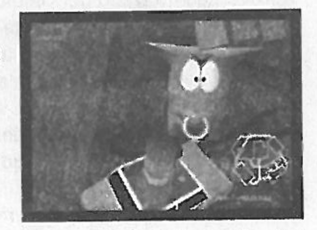
Suponemos que todo el mundo conocerá este truquillo: conduce por la hierba de la izquierda en cuanto dejes atrás a tus rivales para llegar el primero al antídoto BSE. Los coches de la CPU pasan de este tipo de atajos y algunos tramos del circuito apenas se utilizan (por ejemplo, la cabaña del heno), así que utiliza todo el mapa siempre que sea posible.



El enorme toro rojo que corretea dentro de la valla cuadrada resulta imposible de esquivar, y la estrechez de las puertas de entrada y salida de su redil hará que hasta los jugadores más hábiles se desesperen una y otra vez. Consigue que tus rivales se metan dentro y, cuando se den de morros contra la valla, aprovecha para tomar la delantera y robar el antídoto.

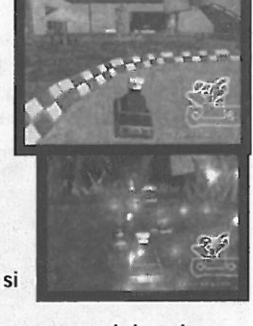
Sobre el granero que oculta un neumático gigante hay una pasarela a la que podrás subir si pasas por la rampa que hay debajo. Es un lugar ideal para practicar el tiro de precisión: cuélgate del borde y acaba con los pilotos que pasen por debajo. O si no, utiliza el tablón a modo de escondrijo; si alguien se acerca, déjate caer al suelo aposta y sal a toda pastilla.

¿Vas de fugitivo? El circuito circular del exterior es una ruta de escape excelente. La amplitud de la calzada te permite esquivar a los rivales que se acercan demasiado, hay gran cantidad de cajas T&P y, gracias a sus rectas, no deberás preocuparte por la pericia al volante. Si eres tú el perseguidor, los coches de la CPU siempre van por esta ruta, así que ve a por ellos sin piedad.





VALENTINE'S DAY



En este nivel debes recoger dos ítems, y los descerebrados competidores de la CPU acudirán en fila a por el primero, el arco, que está en el exterior de la puerta principal. Por lo tanto, tienes vía libre hacia la flecha, que reposa en la esquina del nivel, al lado de la rampa resbaladiza. Hecho esto, aborda al corredor que tenga el arco.

El Barco puede impedir el paso en los túneles, pero sólo si te deslizas sobre el agua a toda pastilla. Correr sobre el agua es lo mismo que si soltaras el acelerador, así que aprovéchate de los laterales cubiertos de porquería del túnel para conseguir impulsos extra. Sin embargo, si te persiguen, colócate delante del barco y el resto de corredores se la pegarán contra la popa sin remisión.

La preciosa zona invernal va de perlas para iniciar una huida apretada. Tus perseguidores perderán mucho tiempo dando rodeos por tanto paisaje blanco; las rampas también son ideales para alejarte de tus rivales. Si pasas sobre las cajas T&P de la subida, nadie podrá seguirte hasta la cima.

Cuando ya dispongas del arco y la flecha, dirígete a la explanada que hay frente a la entrada, o al centro del vestíbulo propiamente dicho. Aléjate todo lo que puedas del resto, da media vuelta y dales su merecido. En menos que canta un gallo habrás ganado la partida.

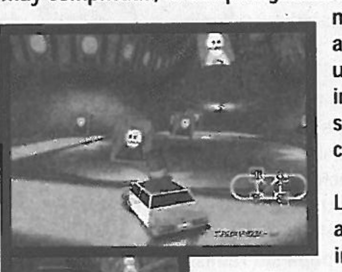


SPRING CLEANING

Como siempre, la clave para conseguir la victoria consiste en realizar una salida rápida: ataja en la curva de la derecha para llegar a los calzones. Si esta técnica te falla, no inicies una persecución, ya que el que lleve los pantalones dispondrá de las cajas T&P a su favor. Lo que debes hacer es esperar al lado de un checkpoint y abalanzarte contra el cabeza de carrera cuando salga del túnel.



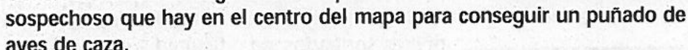
Si dominas el tema, adéntrate en los túneles de iluminación verde para dejar atrás a tus perseguidores. La entrada natural (atravesando la pared del oeste) no es muy complicada, la rampa rojiblanca que hay en el otro extremo del mapa es mejor, pero la ruta más auténtica (y la más difícil) te obliga a utilizar una muñeca Philip para irrumpir por la boca de la tubería, salir despedido a toda pastilla y continuar de forma vertiginosa.

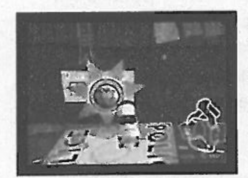


Los largos tramos de tubería que hay al este y al oeste son bastante inútiles, y por ahí poco podrás hacer para pillar a quien lleve los calzones, mientras que si el poseedor eres tú, serás un blanco perfecto para la competencia. No obstante, si llevas una buena delantera, merece la pena pasar por estos túneles sinuosos y arruinar los cuidadosos planes de intercepción de los coches de la CPU.

Con las prisas por hacerse con el primer par de calzoncillos, resulta fácil olvidarse del segundo, que suele estar flotando alrededor de la tubería giratoria, o bien dentro de la red de túneles alienígenas. Si vas perdiendo, recógelo y corre hacia los puntos de control mientras los demás se pelean por el primer par.

READ-A-BOOK DAY

Después de cuatro carreras comportándose como un pelotón ciclista, en este nivel los corredores de la CPU irán cada uno por su lado. Por lo tanto, te resultará más fácil esquivarlos, así que no te obsesiones con recoger los cuatro pollos antes de dirigirte al punto para dejar los ítems. Colisiona contra la furgoneta de aspecto

sospechoso que hay en el centro del mapa para conseguir un puñado de aves de caza.



Atención al atajo que no aparece marcado en el mapa: del pueblecito parte una carretera estrecha de hierba, hacia el noreste, que se dirige al sendero de la montaña. Va de perlas como ruta rápida de ida y vuelta al checkpoint, y también para burlar a los enemigos que ni se han percatado de la existencia del atajo.

Vamos al zoo. Aquí hay un montón de pollos, y las vallas que rodean a los animales hacen las veces, sin pretenderlo, de escudos contra cualquier cosa que te lancen los rivales. De hecho, estás en el lugar ideal para la recolección de pollos, ya que las continuas peleas entre los corredores de la CPU dejarán a su paso un montón de aves de corral.



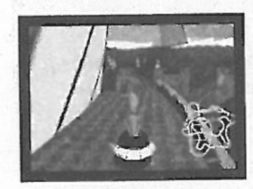
A continuación ofrecemos un truco sucio que, no obstante, va de perlas para los niveles en los que debes recoger y entregar ítems. Acampa al lado del checkpoint, espera a que pase algún cazapollos despistado, bírlale la caza y deshazte de ella en tu propio beneficio. Es una mala jugada, pero lo que importa es ganar.

EASTER DAY



En esta ocasión, la vía del tren vuelve a ser un atajo estupendo. Es muy rápida, sin complicaciones, y cualquiera que te persiga se las verá negras para alcanzarte, ya que te adentrarás en túneles continuamente. Dentro encontrarás un montón de huevos y el reforzador Pinkeye sobre la vía, que servirá de poco a los rivales.

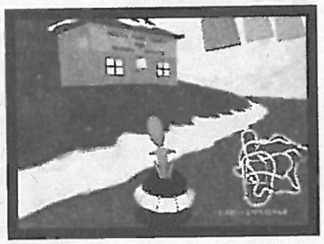
Los ladrones mutantes de huevos tienen todas las de perder en este nivel. Suelen congregarse en las encrucijadas de la izquierda, pero podrás sortearlos sin dificultad si pisas el acelerador a fondo. Si prefieres, puedes dar media vuelta y pasar, pero en el tiempo que tardes en encontrar una ruta diferente, los coches del ordenador habrán robado tantos huevos como para hacer una tortilla de récord Guinness.



Los huevos son como los reforzadores y reaparecen casi en el mismo sitio en cuanto los recogen. Ir a lo loco a por los huevos que se van materializando es la mejor forma de perder el tiempo (eso es justo lo que hacen los corredores rivales). Para apuntarte un tanto, plántate en una zona en concreto y recoge todos los que aparezcan.

En este nivel conviene que dispongas de una buena colección de armas para bajar los humos a los enemigos que te salgan al paso. Los perros gays, las prostitutas y las pistolas patata son ideales, y con los vómitos y las diarreas explosivas colocadas al lado de la carretera agrietada y ondulante conseguirás que nadie logre pasar por ahí de una pieza.







PINK LEMONADE RACE

Esta es la primera carrera de South Park Rally en la que partes con desventaja, ya que los corredores del ordenador se conocen el trazado al dedillo. Aparte de dar con la ruta más rápida para llegar a la mesa en cuestión, también se percatarán de cualquier cambio de objetivo a la velocidad del rayo. Por lo tanto, lo mejor es que sigas al pelotón y, una vez veas la mesa, adelantes a los rivales.



Si esta táctica falla, colócate en algún lugar entre las cuatro mesas (los pasillos curvados a la derecha que hay en lo alto del nivel son una buena opción). Hecho esto, estarás en posición inmejorable para ser el primero en llegar a una nueva mesa. Tómate el tiempo necesario para estudiar a fondo el túnel Big Gay Al's Boat Ride, ya que es una ruta vital de acceso a muchas áreas.

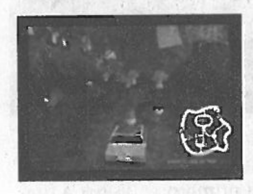
Con respecto a los secretos, el atajo de Big Gay Al es quizá el que está más escondido de todo South Park. Busca el cuadro en el que aparecen unos niños de guardería bailando, atraviésalo y darás con un túnel repleto de ovejas que conduce a lo alto del nivel. El muro por el que saldrás es muy difícil de localizar, así que memoriza su posición.



Como los coches del ordenador van en grupo y los cambios de dirección son continuos, rara vez llegará el primero a las cuatro mesas un solo rival. Utiliza armas dirigidas para acabar con tantos enemigos como puedas: de este modo, los rivales obtendrán puntuaciones muy bajas y lograrás asegurarte la victoria.

MEMORIAL DAY

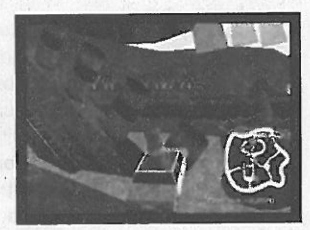
Cuando arranques el motor, el láser queda justo hacia el este. No olvides la entrada del cráter: está a la derecha, camuflada en un mar de rocas marrones. Esquiva los champiñones, salta sobre el agujero semiescondido que hay en el camino y procura no caer en la lava. De este modo, no tendrás ningún problema para ser el primero en llegar al ítem.



Las cajas T&P que hay en el sendero circular exterior no sirven tan sólo para proyectarte sobre la lava; si aprovechas su efecto turbo, a tus perseguidores les resultará imposible ejecutar el salto. Además, una vez vuelvan a estar sobre la ruta, tendrán que cruzar de nuevo el largo tramo para pasar por encima.

La ruta circular que rodea al barco hundido parece ideal a primera vista, pero la senda que avanza en sentido contrario al de las agujas del reloj es algo más corta: saber esto es imprescindible si persigues a algún afortunado poseedor del láser, o si son los demás los que te acosan. Si van a por ti, pasa de la carretera del este, ya que el camino más largo y recto del mapa es el lugar idóneo para utilizar armas dirigidas.

En Memorial Day no hay un límite de tiempo para pasar sobre los cuatro checkpoints, así que no dudes en pasar por una ruta más larga si así puedes poner tierra de por medio entre tus perseguidores y tú. También aquí vale la pena holgazanear por los checkpoints 3 o 4 y esperar a que se aproxime el desafortunado poseedor del ítem. Choca contra él y bírlale el objeto. ¡Fácil!





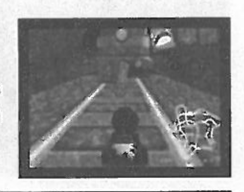
INDEPENDENCE DAY

Otra carrera de velocidad. El disparatado cambio de sentido que hay en lo alto del mapa te conduce directamente al primer checkpoint. Pisa a fondo el acelerador y no lo sueltes, ya que la barrera del tren te aplastará la cabeza si no eres lo suficientemente rápido. Si lo tuyo es incordiar, zigzaguea a izquierda y derecha para impedir el paso de los demás y hacer que se la peguen contra las puertas que se cierran.

En este nivel, la velocidad es el meollo de la cuestión. No gastes muñecas Terrance & Philip para así dejar espacio libre, ya que puedes almacenar tantas como quieras en una sola ranura de arma; a simple vista, no parece haber un tope máximo. Las muñecas suelen estar en las cajas reforzadoras azules y verdes, así que reduce la marcha para topar con todas; tranquilo, que después recuperarás de sobras la velocidad perdida.

Desde el checkpoint uno, la ruta más rápida va hacia el norte por la vía del tren (utiliza la pendiente estrecha del sur), y luego al este cruzando el puente. Tras pasar el segundo checkpoint, da media vuelta y dirígete al este hacia el tercero. Después, toma la carretera más cercana hacia el noreste del mapa y llegarás al cuarto.

Gracias a la sinuosidad del trazado, las armas apenas vienen a cuento. Las dirigidas (como el perro gay) pueden ir bien, pero será mejor que utilices el vómito, la diarrea explosiva y las ratas para frenar a los rivales y hacer que se despeñen desde los tramos elevados, de modo que pierdan su posición en la carrera.



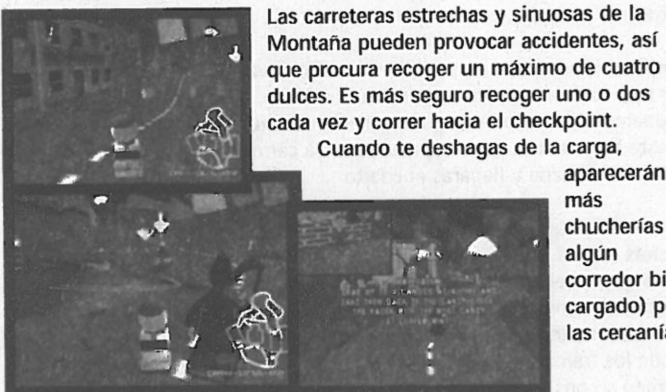
HALLOWE'EN



Robar chucherías es tan fácil como quitarle el caramelo a un niño. Los corredores de la CPU irán apiñados durante casi todo el circuito y se pelearán por birlarse los dulces, por lo que podrás inmiscuirte en el pelotón, robar las chuches y poner pies en polvorosa. El truco sucio de Read-A-Book Day también funciona aquí; haz el gandul en el punto de entrega de los ítems y choca contra los rivales cuando se acerquen.

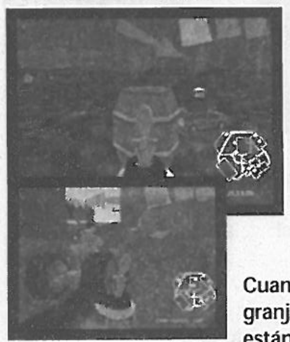
No vayas a por los caramelos; deja que ellos se acerquen a ti. Quédate en una zona y pasa sobre todo lo que se materialice cerca. Un lugar ideal es el punto de entrega ya que, una vez has descargado, ahorrarás tiempo. Vale la pena visitar la ciudad cuando se hayan ido los coches de la CPU, ya que detrás de los edificios hay cantidades ingentes de caramelos.

No olvides que la colisión con los enemigos no es la única forma de birlarles las chucherías. La pistola patata y cualquier arma dirigida pueden desposeerles de sus capturas y la Rana de Mirada Mexicana y el Perro Gay pueden frenar a los rivales, de modo que goces de una oportunidad única de darles alcance y rebasarles.



Las carreteras estrechas y sinuosas de la Montaña pueden provocar accidentes, así que procura recoger un máximo de cuatro dulces. Es más seguro recoger uno o dos cada vez y correr hacia el checkpoint. Cuando te deshagas de la carga, aparecerán más chucherías (o algún corredor bien cargado) por las cercanías.

THANKSGIVING

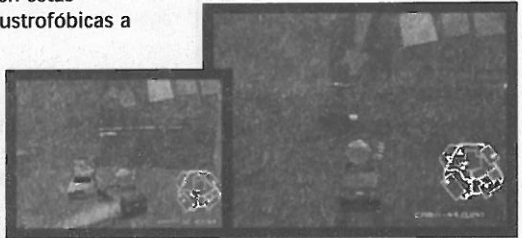


Los pavos tienen cerebro, no como los huevos y las piruletas, así que no te queda más remedio que perseguirlos por la granja. La primera parada debes realizarla en el granero gigante y en el almacén de heno, ya que están repletos de aves de corral. De paso, recoge un arma y acaba con cualquier enemigo que te incordie.

Cuando cruces los caminos embarrados de la granja, verás que los corredores de la CPU están en la tienda. En este nivel no cazan en grupo, así que haz acopio de misiles dirigidos y minas para disparar a diestro y siniestro. Procura localizar a Mr Hanky, ya que en esta zona tú también eres un blanco muy apetecible.

La campana (por si te habías olvidado de ella), está en la línea de salida, a la izquierda del mapa. Los corredores del ordenador te pisarán los talones cuando te dirijas a tocarla, así que ten a mano a Mr Hanky, utiliza muñecas T&P, si te quedan, y prepárate para disparar ráfagas con la pistola patata si algún rival está apunto de hacerla sonar antes que tú.

La ruta exterior del mapa está repleta de cajas T&P, mientras que los graneros están hasta los topes de obstáculos, por lo que resulta muy fácil pegársela contra un muro y perder de vista los pavos. Así pues, procura no entrar en estas construcciones claustrofóbicas a menos que dentro se lleve a cabo un auténtico motín de pavos.



CHRISTMAS DAY



El regalo se encuentra más o menos donde estaba el segundo trofeo de Rally Days, pero irás más rápido si das media vuelta en la salida y te diriges a la parte alta del mapa (de este modo, esquivarás la máquina quitanieves y, aunque no llegues el primero al regalo, el ganador se precipitará acto seguido contra ti).

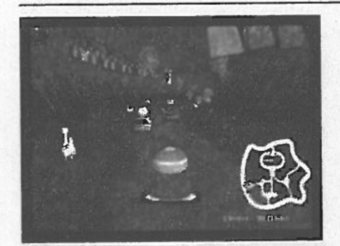
La velocidad es tu mejor arma; un acelerón rápido puede dejar a tus enemigos rezagados para el resto de la carrera. Si has superado Rally Days 1 y 2 ya conocerás la localización de las cajas T&P, y superar los virajes nevados será coser y cantar. Cuidado con el autobús: suele ir por el carril izquierdo de la calzada.

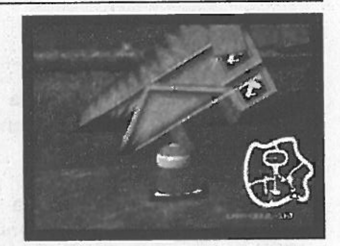


Si persigues a los coches de la CPU, no dudes en esperarlos en cualquiera de los checkpoints (ya conoces el truco). Si eso no te va, persigue al corredor en cabeza hasta el checkpoint 1; los coches de la CPU suelen efectuar un cambio de sentido en este punto, por lo que puedes tirar por la derecha y sisarles el regalo en sus propias narices.



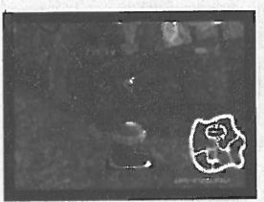
Las largas rectas hacia el norte van de perlas para practicar el tiro de precisión. Si el perseguido eres tú, no dudes en recoger una de las dos cajas Mr Hanky; hay una sobre el túnel que parte de la ciudad y otra al lado del paso a nivel (ver pág. 23).





MILLENNIUM EVE

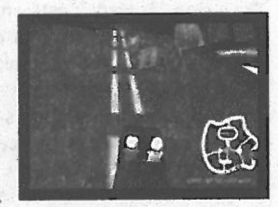
Si crees que debes seguir a los coches oponentes y girar a la derecha para ser el primero en hacerte con la llave estás muy equivocado.



Dirígete al norte rodeando el exterior del volcán y accede a la parte alta del mapa; llegarás a la llave antes que nadie y podrás salir por el exterior, desprendiéndote de los rivales para el resto de la carrera.

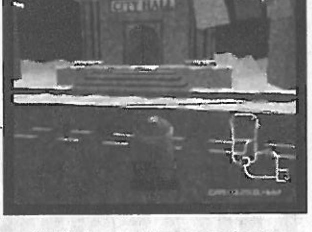
Como no hay una ruta preestablecida, resulta difícil acercarse lo suficiente a los rivales como para robarles su arma. Conviene memorizar sus pautas de comportamiento; suelen repetir una y otra vez el mismo circuito por el camino exterior. Si se adentran en el volcán, suelen decidirse por la ruta más rápida hacia el extremo contrario del mapa.

Si buscas algún lugar para esconderte, el barco es perfecto (te explicamos cómo llegar al final de esta guía). El sendero estrecho del exterior que hay al lado de la casa inclinada también es una buena opción, ya que los coches del ordenador saldrán despedidos cada vez que intenten alcanzarte.



Tanto si persigues como si te persiguen, corres el riesgo de caer en la lava. No intentes reducir la marcha cuando cruces los tres fosos de lava cortos, pero frena cuando pases el puente que viene a continuación. Los corredores del ordenador suelen pasarse de rosca y caerse aquí. Aprovecha la ventaja.

CIUDAD

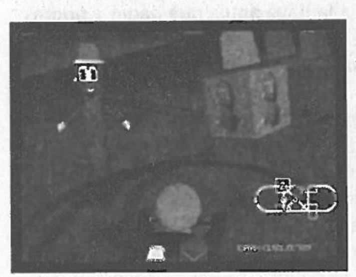


● Mr Hanky está sobre el túnel cubierto de nieve que parte de la ciudad más pequeña o bien escondido tras la casa rosa en la carretera sinuosa.

● Si te quieres esconder, sube la escalera del pequeño ayuntamiento y ocúltate detrás, o bien utiliza una muñeca Philip para ejecutar un salto inverosímil desde el puente hasta el tren en movimiento. Si eres ducho en el manejo del acelerador y el freno, podrás conducir la locomotora.

GRANJA

● Para dar con Mr Hanky, sube a lo alto del granero principal o déjate caer sobre una caja bastante grande que hay justo debajo.



● Tienes un buen escondite en el granero lleno de heno: empuja las barreras o las balas de paja y escóndete detrás. Si no, puedes esconderte detrás de una las rampas del granero principal.

BIG GAY AL'S

● Si subes la escalera del vestíbulo principal, o sales disparado desde lo alto del nivel a toda pastilla y aterrizas en el castillo que queda más al oeste, encontrarás a Mr Hanky. También darás con Pinkeye.

● ¿Buscas escondrijo? Cualquiera de los dos minicastillos resulta ideal, siempre y cuando salgas airoso del salto desde lo alto del nivel.

CLOACA



● La caja Mr Hanky está en la esquina del tramo superior derecho del mapa. Por su parte, Pinkeye está colgado en el aire a la salida de los túneles marcianos. Deberás ir a bastante velocidad para alcanzarlo.

● La tubería verde giratoria que parte de los túneles es un buen

escondite; métete dentro y pisa el freno con cuidado para permanecer dentro tanto tiempo como quieras.



BOSQUE

- Para dar con Mr Hanky explora las tiendas indias que hay al este del mapa.
- La cabina de peaje que hay al lado del puente parece inservible, pero si rodeas el edificio podrás esconderte sin preocuparte.

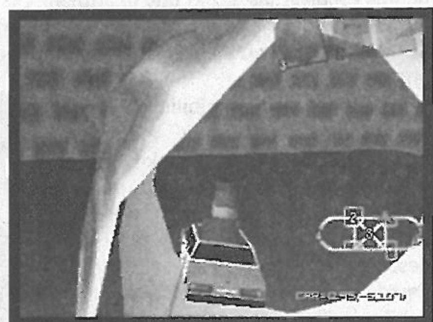
MONTAÑA



- Mr Hanky está en una rampa elevada de este nivel. Busca la ventana colgante de vidrio curvado y la rampa que hay al lado. También verás al endiablado travieso de color chocolate sobre una colina nevada al lado del Centro de Actividades Sísmicas. Pinkeye está en la vía del tren.
- Resulta complicado, pero si conduces bien y aceleras a fondo, puedes permanecer suspendido en las orillas pronunciadas de los lagos sin caerte. Es el lugar idóneo para esconderse.

VOLCÁN

- Mr Hanky está en lo alto de la carretera resquebrajada y pronunciada del este, y Pinkeye en el sendero blanquiazul que hay al lado del bosque de champiñones.
- Aunque parezca increíble, puedes esconderte en la imitación del Titanic que hay en medio del nivel. Avanza hacia la valla de cuerda y dirígete a la derecha del centro.

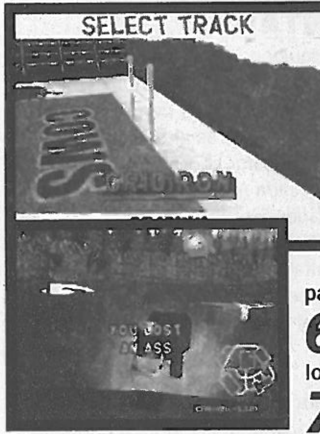


10 TRUCOS PARA SALVAR EL TRASERO



1 Mr Hanky anula el 99% de todos los ataques conocidos, así que procura pasar sobre este reforzador siempre que puedas.

2 Alinéate contra los objetos en movimiento (tractores, trenes...), y apártate en el último momento para que tu perseguidor se dé de morros.



3 Si quieres evitar perder el trasero, sumérgete en la lava o el agua, y cuando reaparezcas, afronta la huida.

4 No te apuntes a todas las batallas; si puedes, escóndete y únete a la fiesta cuando la energía de los demás esté por los suelos.

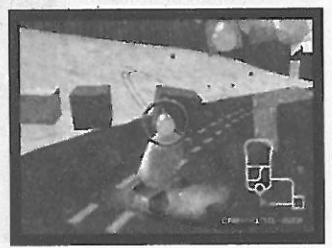
5 Recoge un reforzador explosivo y colócate en un otero desde el que divisar la carretera. Cuando pase un rival, dale su merecido.

6 Zigzaguea a izquierda y derecha en las rectas para no ponerte a tiro de los corredores que vengan por detrás.

7 No elijas a un personaje pesado como Satan o Cartman, ya que no podrás esquivar las armas que te arrojen.

8 Procura tener siempre un arma dirigida en una de tus ranuras de reforzadores y utilízala tan sólo cuando corras el riesgo de perder una batalla.

9 El tiempo de invencibilidad tras perder el trasero es de incalculable valor; aprovéchalo para no volver a cometer el mismo error.



10 Los trucos sucios siempre van bien. Disfruta de las peleas desde la barrera y, a continuación, liquida al ganador, que saldrá muy debilitado.

DUKE NUKEM
ZERO HOUR

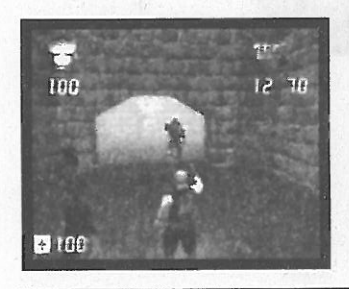


Cuando Duke Nukem apareció por vez primera en PC (de eso hace ya unos cuatro años) revolucionó el género de los shoot 'em up en primera persona. Los monstruos y las mazmorras demoníacas de Doom eran cosa del pasado y Duke apostó por entornos del mundo real, cerdos espaciales alienígenas y uno de los primeros héroes de videojuego que soltaba tacos. Como era de esperar, su éxito fue rotundo.

Sin embargo, desde entonces no se ha vuelto a saber nada de Duke en el entorno del PC. Se suponía que Duke Nukem Forever iba a ser la continuación del juego, pero los creadores originales de la franquicia, 3D Realms, parece que están teniendo más de un problema para completarlo. El juego debería haber aparecido hace siglos, pero todo apunta a que, como mínimo, todavía falta un año para su aparición. Por lo tanto, los incondicionales de la N64 deberíamos estar el doble de contentos. Tu consola preferida es el único lugar en el que puedes jugar con una versión súper cañera de las aventuras de Duke; la versión para PlayStation deja mucho que desear debido a las limitaciones de procesamiento de la máquina. Puede que no sea tan bueno como GoldenEye o su secuela, Perfect Dark, pero sin duda sirve de excepcional entrenamiento para afrontar el nuevo juego de Rare y, además, su indudable sentido del humor asegura buenas dosis de diversión.

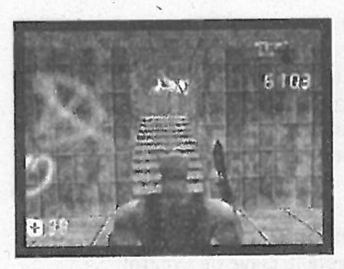
La guía que te ofrecemos a continuación explica todo lo que debes saber para conquistar los 20 niveles de aventuras que tienes por delante. Hemos escrito una guía para superar cada nivel, además de unos cuantos trucos sobre todos los jefes del juego.

¡Buena suerte!





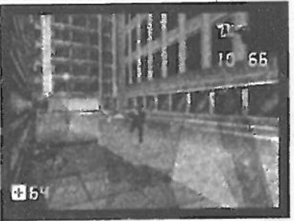
NIVEL 1: MEAN STREETS



● Busca el pasillo con la máquina de refrescos de cola y la escalera. Sube por ella y traslàdate a la parte siguiente del aparcamiento. Busca el pequeño cuartel y activa los interruptores para abrir las puertas.

● Utiliza el rifle con mira telescópica para matar al enemigo que está sobre el Eager Beaver Truckino. Si disparas a la boca de riego que hay frente al charco de agua y pulsas B, tu energía se recuperará un poco cada vez.

● Dirígete a la Duke Burger y sube la escalera para recoger la llave siguiente.



● Vuelve al exterior y dirígete al control de carretera de la poli. Utiliza el rifle con mira para despejar el camino desde lejos, recoge las armas caídas y dobla la esquina. Observa las virguerías que hace el helicóptero antes de entrar en el callejón de la izquierda.

● Sube la escalera para acceder al tejado. Ve a la esquina y salta hacia los ventiladores para matar a los alienígenas desde lejos. Utiliza la escalera del callejón para subir al Generador de Energía y desactivarlo.

● Vuelve a bajar al otro callejón, salta sobre la valla y deja que el tanque mate a los marcianos. Frente a la barricada hay una puerta doble; entra y cruza el edificio hasta llegar a un agujero en la pared. Recoge el lanzagranadas, sube la escalera de la izquierda y vuela la pared con una granada para volver a Duke Burger.

● Sal y entra en el metro por la puerta que hay enfrente. Avanza matando alienígenas a diestro y siniestro y sal del nivel.

NIVEL 2: LIBERTY OR DEATH

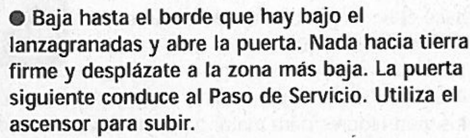


● Corre hacia la torreta armada y gira a la derecha. Dispara a la rejilla que hay frente a la segunda torreta y baja. Avanza por el pasillo principal y entra por la puerta que hay al final, a la derecha. Ahora dirígete a la sala de Alto Voltaje y acciona el interruptor para abrir la puerta.

● Cruzá la puerta para trastear el panel de control. De este modo podrás acceder a la zona inundada en la que está la Llave de Control.

● Vuelve al pasillo principal y utiliza la llave de control para abrir la puerta. Busca la siguiente puerta cerrada, dirígete al borde de la plataforma y sumérgete para dar con un pasillo con un ventilador. Lanza una granada contra el ventilador y recoge la Llave de la Estación de Bombeo.

● Sal del agua por la escalera y vuelve a las puertas. Una vez dentro de la sala, acciona el interruptor que hay en lo alto de la escalera para cambiar el nivel del agua.

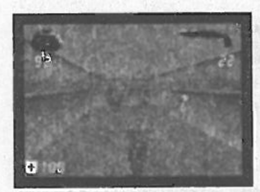


● Baja hasta el borde que hay bajo el lanzagranadas y abre la puerta. Nada hacia tierra firme y desplázate a la zona más baja. La puerta siguiente conduce al Paso de Servicio. Utiliza el ascensor para subir.



● Destruye la torreta armada de la derecha y entra por la puerta que hay debajo. Acciona el interruptor del piso de arriba y accede a los ascensores de la zona principal. Pulsa el botón, métete en el ascensor de la izquierda y dirígete a la parte final del nivel y al Centro de Energía.

NIVEL 3: NUCLEAR WINTER



ALPHA

● Entra en el hotel y, más o menos al final, darás con la escopeta recortada. Utiliza este arma para abrirte camino por la puerta cerrada y acceder a la parte siguiente de la ciudad.

● Cruza hasta el Duke Burger y, desde aquí, ve al metro. Recoge la Cédula de Energía Alpha de la derecha, que liberará a una horda de lagartos. Corre y sube por la escalera; vuelve al Duke Burger.

DELTA



● Mata a los androides que hay fuera del hotel y, atravesando la porquería, avanza hasta el otro extremo y baja a la carrera por el tramo helado. Gira a la derecha, entra en el edificio y utiliza el transportador para acceder al nivel superior. Recoge la Célula de Energía Delta dentro del aparcamiento, sal del edificio y gira a la derecha.

BETA

● Vuelve a entrar en el metro. Pasa de los zombis mientras te sea posible y avanza por el túnel de la derecha.

● Busca el tren siniestrado, baja hasta él y busca la Célula de Energía Beta. Sal y vuelve a la rampa helada.



● Esta vez gira a la izquierda y busca el edificio abandonado en ruinas. Entra y busca el hueco del ascensor. Salta y aférrate a la escalera que hay adentro. Ve al teletransportador y dispara al cerebro; avanza por la vía a la carrera hasta llegar al final del nivel.

NIVEL 4: WETWORLD



¡TRUCO BESTIAL!

● A medida que se suceden los niveles, los enemigos cada vez son más duros de pelar. Asegúrate de que has configurado tu joypad para que puedas dar pasos laterales a izquierda y derecha de la forma más sencilla posible y esquivar así cualquier ataque.

● Sal del agua de inmediato para evitar una muerte segura. Utiliza la escalera para encaramarte a la pared y seguir avanzando. Ten cuidado con los nuevos enemigos que van apareciendo. Recoge toda la munición disponible (la necesitarás más adelante). Abre la puerta que hay al final del tramo.

● Sal del pasillo y zambúllete en el agua. Busca el barco y sube a nado por su chimenea hasta dar con una par de puertas de hierro. Ábrelas y encontrarás una llave; sal del túnel para volver al lugar por el que te zambulliste.

● Entra en la sala que hay arriba, a la derecha, dispara a los barriles, cruza a nado el barco hundido y avanza al siguiente tramo del nivel.

● Salta al helicóptero y busca la puerta cerrada. Ábrela con tu llave nueva y destruye la torreta armada que hay dentro. Ahora mata a los francotiradores y dirígete a las plantas para abrir la puerta que tienen al lado. Destruye los barriles para acceder a una ruta, cruza el barro y abre la puerta siguiente.

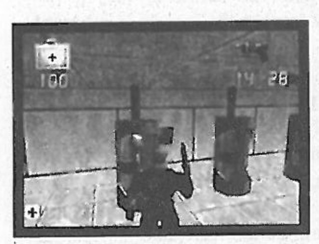
● Zambúllete en el agua de nuevo y busca un agujero en la pared de la izquierda. Cuando hayas disparado al cerebro, cruza a nado el resto del complejo para salir del agua. Sube corriendo la rampa que conduce a la torre y darás con el final del nivel.

NIVEL 5: UNDER SEIGE



● Avanza hasta la entrada del túnel, y destruye a todos los enemigos que te salgan al paso. Cuando llegues al agujero, métete y caerás en la cornisa que hay debajo; recoge tantos ítems como puedas llevar contigo. Sigue bajando.

● Busca el ascensor y, desde aquí, entra en la estancia de la derecha. Deberás currártelo para conseguir la Llave de la Armería que hay en esta zona, pero debes recogerla a toda costa. Cuando lo tengas, vuelve a la armería. De paso, acaba con los interruptores destruyendo la caja que hay colgada en la pared.



● Los zombis se regenerarán cuando recojas la máscara de gas; mátalos y pulsa el interruptor que hay en el pasillo largo.

● Vuelve al ascensor y sube al piso de arriba. Entra por la puerta de la derecha, esquiva los rayos de plasma y destruye el cañón que los dispara para conseguir la Llave del Laboratorio.

● Colócate la máscara de gas antes de entrar en el laboratorio. Una vez dentro, acciona la palanca y prepárate para un ataque arácnido tras ser liberadas de su largo periodo de congelación. La palanca también abrirá la siguiente área de la base. Cuando el camino esté despejado de enemigos, sigue avanzando.

● Una forma sencilla de acabar con el grupo de minas consiste en disparar a los barriles que hay al lado y destruirlas todas de una sola y gigantesca explosión. También aparecerá un interruptor nuevo; acciónalo para liberar más escoria alienígena y para acceder a una pasarela que te conduce al final del nivel.

NIVEL 6: DRY TOWN



● La aventura de Duke en el Salvaje Oeste empieza en el Bar. Dispara a los Cuernos de Ciervo que hay en la pared para acceder a la escalera que hay al fondo de la estancia. Sube y sal del lugar. Tu objetivo consiste en recoger el Desatascador. Cuando lo tengas, salta sobre la valla para volver a la ciudad.

● Tu próximo objetivo consiste en encontrar la Llave del Hotel que hay dentro del hotel, en uno de los dormitorios de los huéspedes. Busca en todas a conciencia hasta que la encuentres y llévala a la puerta que hay a la derecha de la escalera por la que subiste para entrar en las habitaciones. Abre la puerta y recoge el Alambre de Fusible que hay al otro lado.

● A continuación dirígete a los Establos pero, ten cuidado al entrar, ya que las puertas se cerrarán y deberás luchar contra una panda de enemigos. Cuando hayas acabado con todos, sube al piso de arriba y recoge la llave del Bar que hay en la caja de caudales.

● Lleva la llave al Miner 69er y sube a una de las habitaciones que hay arriba. Salta desde la ventana, pero no dispares a la roca.

● En el agua, nada hacia el TNT y recógelo. A continuación, utiliza la roca para trepar al tejado y salta a la calle que hay abajo.

● Dirígete al Banco Federal y acciona la palanca que hay detrás del mostrador. Acudirá el ascensor que te llevará al sótano. Una vez allí, busca y acciona la palanca siguiente, mata a los lagartos y atraviesa la zona secreta a la carrera para llegar al final del nivel.



JEFE CERDO

El primer jefe del juego no puede decir que pase hambre; es una auténtica bestia. Menos mal que, por culpa de su enormidad, no es un tipo muy rápido, por lo que Duke deberá sacar mucho partido de su velocidad.



● Pasa de los enemigos menores que hay por todas partes; la clave para sobrevivir consiste en no parar de moverse y esquivar el fuego pesado del jefe. Si te dedicas a pararte para matar a las pequeñas arañas no durarás mucho.

● Debes dirigir tus ataques a la parte superior del cuerpo del jefe. Elige un arma rápida y potente y apunta alto. Si mantienes la distancia, podrás esquivar los misiles que el jefe te dispare. Deberás aprender a dominar el arte de apuntar y moverte al mismo tiempo.



● La escopeta es una buena arma secundaria si la principal se queda sin munición. Sin embargo, es menos precisa, por lo que deberás estar mucho más cerca para provocar daños considerables. Procura quedarte a un lado del jefe y apártate de su camino cuando intente girarse para encararte.



● Si consigues estar a una altura diferente a la del jefe, verás que apuntar es mucho más fácil. Además, gozarás de más espacio para maniobrar.

NIVEL 7: JAILBREAK



● El nivel propiamente dicho empieza después de la segunda cámara de seguridad. Cuando hayas matado a la pandilla de enemigos que hay al final del pasillo, entra en la sala pequeña que hay al lado para recoger la primera llave del nivel.

● Vuelve a la puerta cerrada (al lado del monitor de seguridad) y ábrela con tu llave nueva; saldrás al exterior. Ponte a cubierto lo antes posible y acaba con los alienígenas que te atacan de uno en uno.



● Busca las puertas de hierro de la izquierda y crúzalas. Recoge la Placa de la Caldera que hay en una de las camas y, a continuación, dirígete a la sala siguiente. Dentro puedes recoger la segunda llave. En la sala siguiente encontrarás la Bolsa del Doctor.



● Vuelve a la zona que hay después de la prisión y busca la pequeña puerta cerrada. Tu llave la abrirá y dentro encontrarás una zona nueva en la que algunos enemigos te dispararán desde lo alto. Corre por la izquierda hacia la esquina y acaba con los malos de uno en uno desde aquí. Sube por la escalera que hay en la otra pared y recoge la tercera llave. Avanza por el pasadizo.

● En la sala siguiente, mata a los extraterrestres, pero no acciones el interruptor, ya que activa el sistema de alarma y conecta todas las minas. Lo que debes hacer es subir a la atalaya y recoger la cuarta llave.

● Avanza hasta que des con el pasillo que conduce a la enorme cueva. Aquí encontrarás el final del nivel.

NIVEL 8: IN A WORLD OF SHIP

● Tu primer objetivo en este nivel consiste en dirigirte a la isla de tu izquierda. Una vez allí puedes usar el rayo transportador para entrar en la estación que hay encima.

● Cuando estés dentro, desactiva los sistemas de defensa y, acto seguido, deshaz lo andado. Salta sobre la barandilla y sube a bordo.

● Dirígete a la cocina y límpiala de escoria alienígena. Ve al salón de banquetes, crúzalo, gira a la derecha y recoge la Placa de la Caldera que hay en una de las estancias. Sal y vuelve en dirección opuesta hasta que encuentres la zona del escenario. Aquí hay un extraterrestre custodiando la Llave de Seguridad del Nivel 1.

● Dirígete a la puerta de Seguridad del Nivel 1 e introduce la tarjeta para abrirla. Busca la puerta que hay entre dos paneles y ábrela para que aparezca el umbral que conduce a la parte baja de la nave. Cruza el pasillo de madera a la carrera y busca una estancia repleta de cajas. De una de las cajas saldrá un alienígena muy poderoso. Escóndete detrás de las otras cajas y reduce su energía poco a poco.

● Pasa las cajas y busca la Llave de Seguridad del Nivel 2. Utiliza el transportador de la izquierda y cruza el agujero por el que sale el alienígena. Cruza el bar para pasar el control de seguridad, pero ten cuidado con la emboscada.

● Debes disparar a los huevos desde lejos, ya que el gas que despiden es venenoso. Cuando los hayas destruidos todos, recoge la llave del Nivel 3.



● Dirígete a la puerta del Nivel 3 y ábrela. Recoge la pistola Gamma y dispara con ella contra los alienígenas que vayan a por ti. Abre las puertas de seguridad para acceder al puente. Una vez allí, recoge la llave de seguridad del nivel 4 y busca el siguiente transportador.

● Cruza la puerta siguiente y utiliza el transportador para llegar al final del nivel.

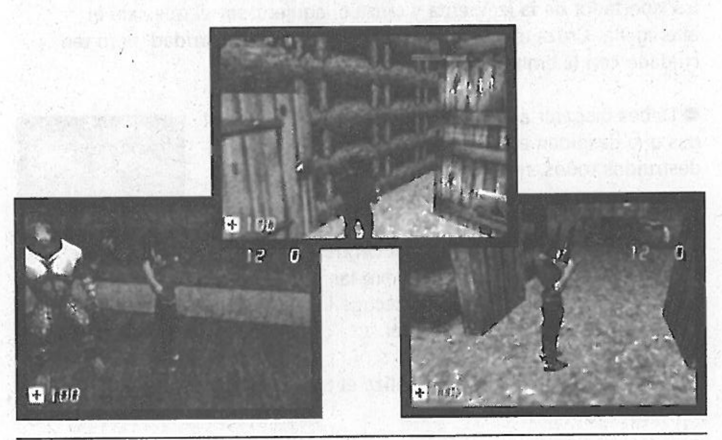
NIVEL 9: FORT NUKEM



● El inicio del nivel está repleto de bolas de cañón que vuelan por todas partes. Lo mejor que puedes hacer es no parar de correr. Para esquivar las rocas que caen, pégate a la izquierda.

● Cuando llegues al fuerte, tu primera prioridad no es otra que acabar con los alienígenas. Hecho esto, entra por la puerta de la izquierda y sube la escalera. Avanza por las estancias para dar con la puerta cerrada. Uno de los alienígenas que hay por ahí tiene la llave; mátalo y recógela.

● Cruza la salas hasta que salgas y podrás ver el interruptor de la pared.



NIVEL 10: PROBING THE DEPTH



● Desde el principio, tu objetivo consiste en entrar en la mina, así que utiliza la plataforma de madera que tienes delante. Cuando estés abajo, deberás correr para esquivar al enorme pedrusco que rueda tras de ti.

● Sube por la escalera hasta la vagoneta, da un paso al lado para esquivar otra roca que sale por la izquierda. Mata al alienígena y recoge la munición.

● Sube a la vagoneta y disponte a rodar. Utiliza un arma rápida para protegerte durante el trayecto y salta de la vagoneta al final de la vía.



● Mata al cerdo y sube a la vagoneta siguiente. El paseo es parecido, pero deberás saltar con rapidez hacia al final antes de que la vagoneta salga despedida de la vía. Debes calcular bien el salto de modo que aterrices justo en la cornisa rocosa que hay al otro lado del abismo.

● Cruza las rocas que hay sobre la lava todo lo rápido que puedas, ya que se hunden. Si eres muy bueno, puedes recoger mucha munición en el pasillo de la derecha.

● Sube a la vagoneta siguiente. Al final, salta antes de que se salga de los raíles y cruza luego de un salto la piscina de lava. El resto del nivel es a pie, pero el único peligro considerable es un lagarto en la vagoneta, aunque si apuntas bien y zigzagueas llegarás al final sin más problemas.



CYBORG SCORPION

Hay tres peligros que debes evitar cuando te enfrentes al Cyborg Scorpion: la ametralladora de la cola del jefe, sus dos enormes cañones de misiles dirigidos y la lava que fluye alrededor de su guarida. Es una pelea dura, pero a estas alturas, ¿qué esperabas?



- El mejor truco consiste en permanecer en la isla principal tanto rato como sea posible. En las afueras de la zona existe el problema añadido de tener que esquivar el caudal de lava.

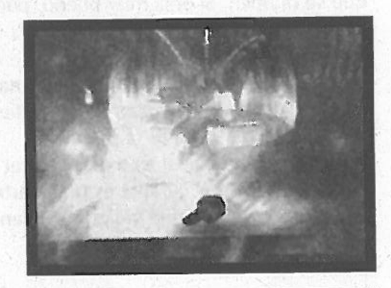
- Cuidado con los bordes de la plataforma; no son uniformes y resulta muy fácil caer.

- Para enfrentarte al Cyborg, la táctica del zigzagueo en círculos es la mejor. Con la palanca analógica, procura encarar siempre al enemigo, al tiempo que utilizas continuamente el botón de paso al lado para no dejar de moverte a su alrededor. Deberás mantener tu movimiento circular muy cerrado para esquivar sus disparos.

- Cada vez que levanta el brazo, quiere decir que va a disparar.

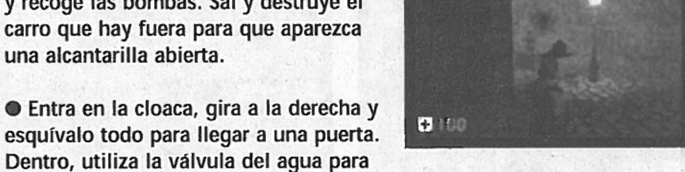
- Para esquivar la ametralladora, atento al movimiento de la cola: delatará la dirección en que el Cyborg planea disparar.

- Apunta a la cabeza siempre que puedas, si bien está tan bien protegida que deberás acertar muchas veces para matarlo. Conservar la energía resulta vital para sobrevivir a la batalla, así que procura eludir al Escorpión en lugar de enfrentarte cara a cara con él.



NIVEL 11: THE WHITECHAPEL KILLINGS

● Recoge tanta munición como puedas en la primera zona. Dirígete a la tienda y recoge las bombas. Sal y destruye el carro que hay fuera para que aparezca una alcantarilla abierta.

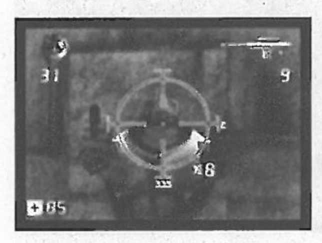


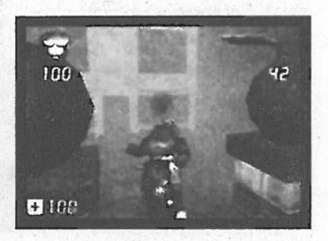
● Entra en la cloaca, gira a la derecha y esquívalo todo para llegar a una puerta. Dentro, utiliza la válvula del agua para inundar la cloaca. A continuación, usa tus bombas para abrir un agujero en el muro lateral y volver a la calle.

● Ve por la ruta de la izquierda y cruza a nado el foso para llegar a la zona siguiente. Bombardea la pared que hay al final de la escalera para volver a la calle. Cruza los callejones traseros par dar con una casa abierta a la izquierda, cuando salgas del callejón. Recoge los cartuchos de munición del piso de arriba y luego baja en el ascensor que hay bajo la escalera.



● Destruye la pared que hay al final del pasillo corto y oscuro, sigue el rastro de agua hasta una pequeña piscina y, a continuación, sube a tierra firme. Abre la puerta escondida y nada hacia la salida.





NIVEL 12: PLUG 'EM AND PLANT 'EM



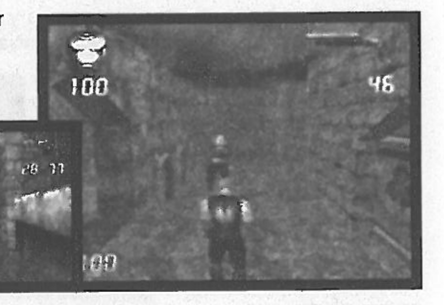


● Busca las dos gárgolas, entra por la puerta de la derecha que tienen detrás y baja por la escalera para dar con la Llave de la Cripta entre los huevos y los ataúdes. Sal a toda prisa para evitar a los zombis.

● Busca una zona con dos filas de árboles y una puerta cerrada. Utiliza tu llave y avanza a trancas y barrancas hasta la cadena que cuelga de una caja. Arrástrala y cruza a nado el Canal Elemental, pasa bajo el puente y sal por la escalera.

● Ponte a cubierto del ataque, busca el barco y sube para dar una vuelta. Dispara un arma rápida contra los enemigos que tienes encima. Cuando el camino esté despejado, sal del barco y acciona la palanca.

● Vuelve al barco y pasa por la compuerta. Dirígete a las cajas flotantes y utilízalas para subir por la escalera y llegar a la salida.



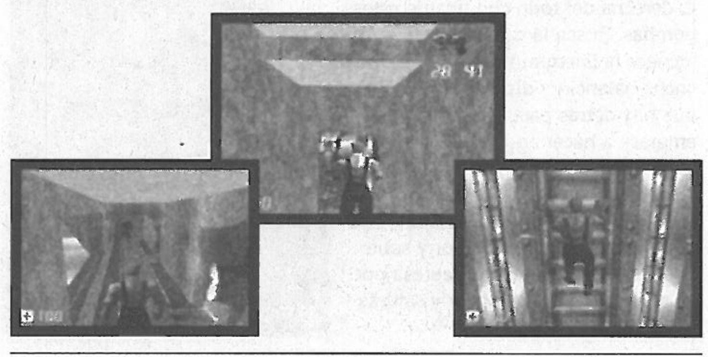
NIVEL 13: HYDROGEN BOMB



● Busca el pasillo que tiene una puerta cerrada. Recoge la munición que hay en las habitaciones siguientes. Al final, gira a la derecha, cruza la puerta y baja la escalera.

● Acaba con los alienígenas, dirígete al nido por la puerta de la derecha y dispara a los huevos. Baja por la escalera, espera a que el gas se disipe y recoge la Llave Esqueleto. Vuelve al pasillo largo y abre la puerta cerrada para que aparezca el hueco del ascensor.

● Salta hacia la escalera y sube a lo alto del hueco para recoger la Pistola Gattling. Baja hasta el fondo del hueco para dar con la salida.



NIVEL 14: GOING DOWN



● Sube por la escalera de la derecha, recoge los cartuchos y gira a la izquierda para entrar en el barco. En los camarotes no hay mucha munición, así que pasa.

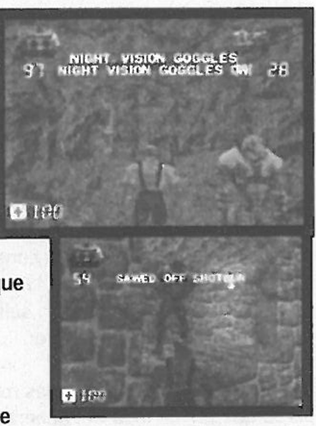
● Busca el ascensor y baja a la cubierta inferior. Entra por la puerta de la izquierda para recoger munición y, a continuación, baja poco a poco por la escalera; mata a los extraterrestres de uno en uno. Busca la sala del transportador alienígena y cruza hacia el ascensor. Baja a la sala de máquinas.



● Recoge las bombas que hay en la esquina y destruye la máquina que hay a la derecha del todo con una de estas bombas. Busca la caja pequeña y rota para recoger la Energía Atómica. Dirígete al coche balancín y dispara al barril que hay detrás para que el barco empiece a hacer aguas. Luego vuelve a la sala de máquinas.

● Aprovecha el nivel ascendente del agua para llegar al ascensor y sube a la cubierta de encima. Regresa por la habitación y el ascensor y saldrás del nivel.

NIVEL 15: THE RACK



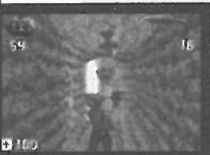
● Sumérgete en el agua y dirígete al lateral izquierdo del castillo. Entra y baja al fondo de la rampa. Justo enfrente, entra por la puerta de la mazmorra. Colócate las gafas de visión nocturna y entra para dar con la Llave del Patio.

● Regresa a la superficie. Introduce la llave nueva en la puerta cerrada, entra y recoge la Llave del Gran Salón que hay en el yunque de la zona siguiente. Busca el gran salón, entra y sube por la escalera para saltar hacia el lugar en el que estaba el lagarto. Ve a la derecha, otra vez a la derecha y recoge la Roca de la Catapulta que hay en la biblioteca.

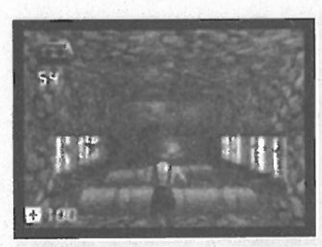
● Vuelve por el Gran Salón, cruza la puerta de la izquierda y saldrás a la catapulta. Pulsa B para lanzar la roca que abrirá un agujero en los muros del castillo. Sube a la cornisa nueva, vuelve corriendo al lugar en que aterrizó la roca y abre las puertas para dar con la llave de la Cabeza del Alien.

● Vuelve a la rampa del principio y abre la puerta que hay arriba. Acciona el interruptor para llegar a la salida.





NIVEL 16: BRAINSTORM



● Avanza por el pasillo de la derecha y destruye el generador.

● El siguiente generador está protegido, pero puedes desactivar el escudo con la palanca de la pared. Pero también se liberarán las arañas que tienes detrás.

● El próximo generador está conectado a una bomba. Entra en el pasillo y búscalo. Avanza, regresa a la carrera para que no te caiga el techo encima. Debes correr hasta la salida y tienes el tiempo justo, así que no puedes permitirte ningún error.

● Cruza el puente y supera las rocas para llegar al gran botón de la pared que hay al lado del generador protegido. Si lo pulsas se apagarán las luces y desconectarás el escudo.

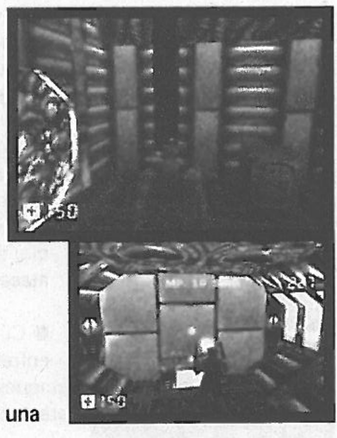
● Con el escudo desactivado, puedes bajar la escalera y echar un vistazo al enorme cristal que se veía desde las ventanas.

NIVEL 17: THE BROTHERS NUKEM

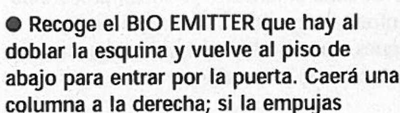
● Se trata de un nivel que te prepara para lo que viene más adelante. Explóralo a conciencia y encuentra tantas armas y munición como puedas. Hecho esto, baja por el callejón hasta el salón de exposición de coches. Haz añicos las ventanas de cristal y entra en el salón para dar con la salida del nivel.



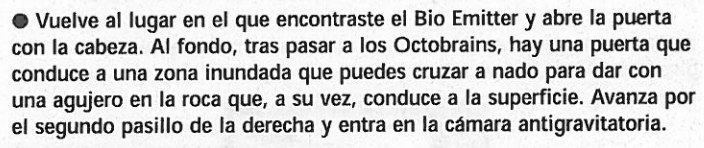
NIVEL 18: ALIEN MOTHER...



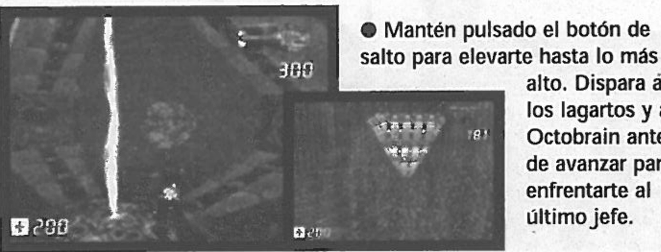
● Acaba ipso facto con los lagartos que te rodean, cúbrete tras la nave espacial y abre la puerta que hay al lado. En lo alto de la escalera (a la derecha) hay una torreta armada que debes destruir antes de que puedas pulsar el botón de la pared. Abre el panel grande y sal a la cornisa que conduce a una estancia con otro botón en la pared. Si lo pulsas se abrirán las compuertas del muelle.



● Recoge el BIO EMITTER que hay al doblar la esquina y vuelve al piso de abajo para entrar por la puerta. Caerá una columna a la derecha; si la empujas abrirás la puerta y podrás disparar a los enemigos que hay detrás. Acaba con ellos y avanza hacia la zona siguiente y recoge la CYBORG ENFORCER HEAD.



● Vuelve al lugar en el que encontraste el Bio Emitter y abre la puerta con la cabeza. Al fondo, tras pasar a los Octobrains, hay una puerta que conduce a una zona inundada que puedes cruzar a nado para dar con una agujero en la roca que, a su vez, conduce a la superficie. Avanza por el segundo pasillo de la derecha y entra en la cámara antigravitatoria.



● Mantén pulsado el botón de salto para elevarte hasta lo más alto. Dispara a los lagartos y al Octobrain antes de avanzar para enfrentarte al último jefe.

EL JEFE FINAL

Un jefe de final de juego de los de toda la vida. Necesitarás munición por un tubo para liquidarlo, pero sus movimientos son predecibles y, cuando hayas desentrañado su secuencia de movimientos, podrás aprender a quitártelo de en medio en un santiamén.

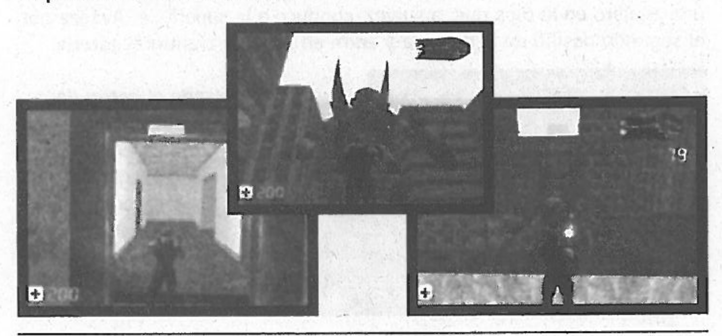


● Zigzaguea a izquierda y derecha para esquivar su aliento de gas venenoso y sus rayos desorientadores. Antes de dispararlos, echa hacia atrás la cabeza, así que enseguida sabrás cuándo se dispone a atacar.

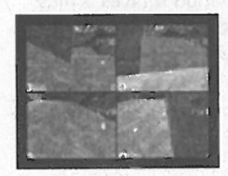
● Cuando el jefe alce el vuelo, procura no enfrentarte y céntrate en esquivar sus ataques, sobre todo los disparos. Vuelve a atacar cuando toque tierra.

● Si puedes, acércate al jefe, pero siempre por un lado; de ese modo todo será más fácil. La vieja técnica de zigzaguear en círculos a su alrededor que ya hemos explicado antes va de perlas.

● Otra estrategia consiste en entrar en uno de los rascacielos y dispararle desde una ventana.



GUIA PARA LOS ESCENARIOS DUKEMATCH



ÁREA 1: COOL AS ICE

● La alfombra de hielo hace que parar y apuntar al mismo tiempo sea muy difícil. Las únicas armas efectivas son las de fuego rápido.

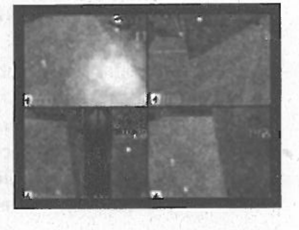
● Para recoger el arma que hay en lo alto de la caja grande, salta a una de las rampas y déjate caer encima. No saltes al final del todo o te pasarás.

ÁREA 2: MIND FUNKIN

● Esta área es tan grande que deberías desactivar el tiempo límite o, como mínimo, aumentarlo.

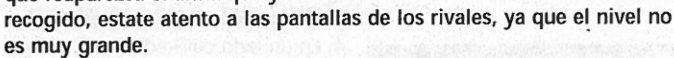
● Confía en tu radar para dar con los rivales. Cuando consigas encontrar a uno, no lo dejes escapar.

● Los espejos son umbrales y van de perlas si vas mal de energía y te persiguen. Transpórtate y espera sentado a que llegue tu oponente.



ÁREA 3: CHIMERA

● Puedes utilizar casi todas las armas de este nivel a pares. Si prefieres esperar a que reaparezca el arma que ya se ha recogido, estate atento a las pantallas de los rivales, ya que el nivel no es muy grande.

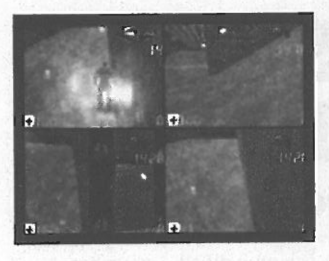


● Encontrarás el blindaje de este nivel en el piso superior.

ÁREA 4: SLIDERS

● La serie de interruptores de pie elevan y hacen descender pequeñas paredes y cambian el diseño del trazado.

● Menos mal que puedes disparar a través de los muros que se levantan con armas potentes como, por ejemplo, el lanzacohetes. Es una táctica esencial; si la combinas con el radar podrás acabar incluso con las sorpresas más desagradables.



ÁREA 5: ATOMIC

● Se trata de uno de los niveles de batalla más pequeños, por lo que conseguirás muchas bajas. Utiliza los teletransportadores para dejar a los rivales con un palmo de narices.

● Ten cuidado cuando utilices armas muy potentes si estás en la rampa. Puedes matarte si no apuntas con precaución.

ÁREA 6: SEWERY THING

● Los estanques y cascadas conducen a una red de tuberías subterráneas que esconden un montón de armas.

● Utiliza los teletransportadores que te trasladan a lo alto del nivel y procura aguantar la posición.



ÁREA 7: HIGH NOON

● Enseguida reconocerás este nivel: es una copia casi exacta de Dry Town. Necesitarás el radar para localizar a los rivales.

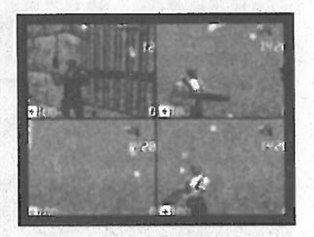
● Dirígete a la isla para recoger una Placa de la Caldera protectora. Recoge energía en la cueva subterránea que hay al final del umbral que parte del Bar Golddiggers.

ÁREA 8: RED SECTOR

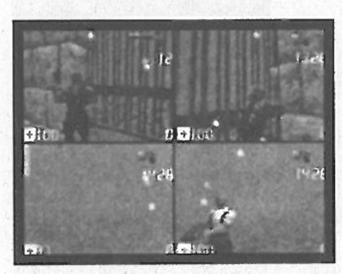
● En un lado del Red Sector está el Cañón Gamma y, en el otro, el Rifle con Mira. Visita ambos mediante los transportadores que hay en lo alto de cada nivel.

● Procura no perseguir todo el rato a los enemigos; quédate en el escenario del centro y procura inmovilizarlos contra la pared.

ÁREA 9: ROCKY KNOLL



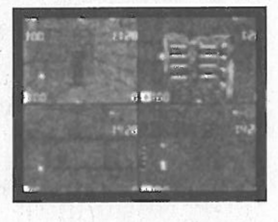
- Eres más vulnerable en la pasarela que pasa sobre el agua, en el centro del nivel. Colócate en la zona que hay arriba para practicar el tiro de precisión.
- Cuando los rivales estén en el agua, apunta a la parte de la orilla por la que saldrán a la superficie o bien lanza dinamita para acabar con ellos.



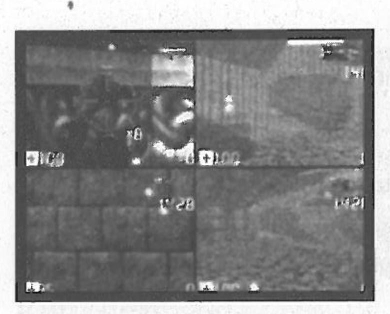
ÁREA 10: HIVE 8

- Recoge el lanzagranadas y dirígete al pasadizo más alto; utiliza el radar para, a continuación, machacar con explosivos a tus rivales.

ÁREA 11: CASTLEMANIA



- Evita el patio, ya que allí serás un blanco perfecto.
- El mejor lugar para acabar con los demás es en la garita desde la que se divisa todo el castillo. Sin embargo, deberás tener cuidado con los ataques sorpresa.
- El blindaje del nivel lo tienes bajo la garita.



ÁREA 12: EPILEPSY

- De la piscina surgen diversas ramificaciones, pero también contiene algo de energía.
- Los cristales grandes sirven para cubrirse, pero ten en cuenta que las rampas que hay al lado van de perlas para tender emboscadas.

DUKE NUKEM ZERO HOUR



SERIES DE PERSONAJES ALTERNATIVOS

Serie Uno: Pulsa A, L, R, Izquierda, B, Abajo y Arriba cuando en la pantalla de título aparezca "Pulsa Start". Sonará un pitido si lo has introducido bien.

Serie Dos: Pulsa B, A, A, R y L cuando aparezca "Pulsa Start".

Serie Tres: Pulsa L, L, Arriba, Abajo, R, B y A cuando aparezca "Pulsa Start".

Serie Cuatro: Pulsa B, B, B, R, Izquierda y A cuando aparezca "Pulsa Start".

Serie Cinco: Pulsa Derecha, L, A y Z cuando aparezca "Pulsa Start".

Serie Seis: Pulsa Arriba, Abajo, B, A, A e Izquierda cuando aparezca "Pulsa Start".

ARMAS EXTRA

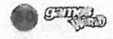
Freeze Thrower
Pulsa Abajo, Arriba, A, L, R y Z cuando aparezca "Pulsa Start" en la pantalla de inicio para tener un freeze thrower con munición infinita.

Rifle
Pulsa C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda, C-Derecha y R cuando aparezca "Pulsa Start" para conseguir un rifle con munición ilimitada.

Escopeta
Pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, L y R cuando aparezca "Pulsa Start" para conseguir una escopeta sin límite de munición.

MODO ACTION NUKEM

Pulsa Abajo, Abajo, A, Z, Z, Izquierda y A cuando aparezca "Pulsa Start".



EL DESATASCADOR AL RESCATE

A BUG'S LIFE

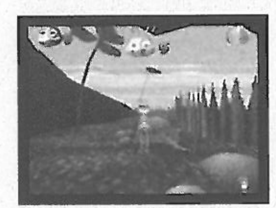


VIDAS EXTRA

Durante el modo de entrenamiento, escribe la palabra FLIK para conseguir una vida extra. Repite el proceso tantas veces como quieras. Para trasladar las vidas al juego principal, sal del modo entrenamiento y empieza una partida nueva sin guardar.

INVENCIBILIDAD

Mantén pulsado Z, R y L cuando aparezca la descripción del nivel para conseguir invulnerabilidad. Deberás repetirlo al inicio de cada nivel.

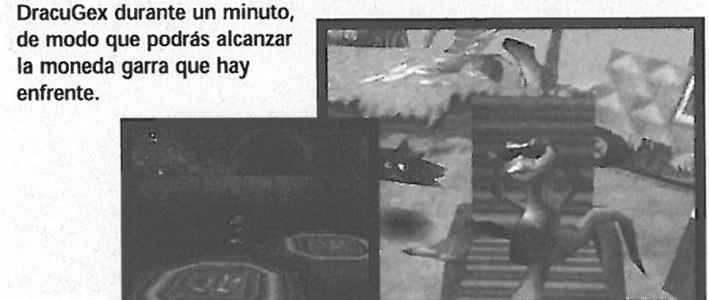


SELECTOR DE NIVEL

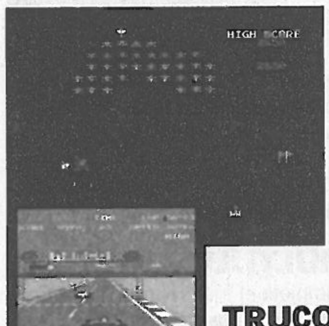
En la pantalla de menú, ve a la colina de la hormiga y mantén pulsado Z cuando llegues, al tiempo que pulsas todos los botones C y R. Aparecerá una flecha en la parte baja de la pantalla. Acabas de activar el selector de nivel.

GEX 3 ENTER THE GECKO

Hay un cuadro de DracuGex antes de entrar al nivel "Clueless In Seattle". Pulsa C-arriba para mirarlo de frente y te transformarás en DracuGex durante un minuto, de modo que podrás alcanzar la moneda garra que hay enfrente.



NAMCO MUSEUM



TRUCO GALAGA

Cuando el primer grupo de enemigos voladores planee por la pantalla, mátalos a todos excepto a la abeja que aparece por la parte inferior izquierda. Espera a que pase zumbando un par de veces sin disparar y, a continuación, liquídala. Nadie te disparará durante el resto de la partida.

TRUCO POLE POSITION

Selecciona una marcha baja cuando empieces una carrera y pulsa R para cambiar a una alta cuando llegues a 160 km/h Te asegurarás una salida impresionante.

NUCLEAR STRIKE

BLINDAJE REFORZADO

Introduce PCPNC en la pantalla de password para aumentar el blindaje en un 50%.



INVENCIBLE

Introduce CPPLM en la pantalla de password para volverte invulnerable a todo, incluso al agotamiento de carburante.

DAÑOS MÚLTIPLES

Introduce BDGFK en la pantalla de password para cuadruplicar el efecto dañino de tus balas y cohetes.

TOY STORY 2



ACCESO A TODOS LOS NIVELES

Cuando en pantalla aparezca el mensaje "Buzz Lightyear al Rescate" pulsa Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo. Oirás un sonido agudo y conseguirás acceso a todos los niveles. Sin embargo, no habrá reforzadores, por lo que deberás completar los objetivos sin ayuda.

MULTIJUGADOR

Completa el juego una vez y busca todos los ítems de cada nivel. Después, si hablas con los personajes de la casa del primer nivel, se unirán a tu grupo. Si guardas la partida, tus amigos y tú podréis disfrutar de una partida a varias bandas. Dispondrás de Buzz, Ham, Mr Potato Head, Slinky, Rex y Bo Peep, si bien la pastora se negará a luchar.

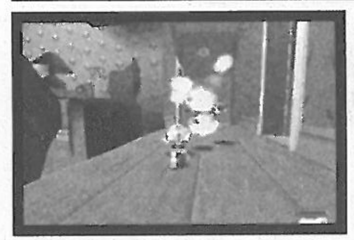
VIDAS INFINITAS

En el primer nivel, dale a Mr Potato Head su oreja perdida para conseguir el Escudo Cósmico. Entra corriendo en el escudo en el ático de Al y recoge la vida extra que hay en la chimenea. Sal y vuelve a entrar tantas veces como quieras para conseguir un montón de vidas.

VICTORIA FÁCIL CONTRA EL C.R.

Para ganar fácilmente al coche por control remoto, colócate delante y choca a propósito cuando se te acerque por detrás. Se verá forzado a parar un rato, con lo que podrás tomar una buena delantera. Si repites la táctica hasta el final, seguro que irás primero cuando llegues a la línea de meta.





VICTORIA FÁCIL CONTRA EL ROBOT

Si estás deseoso de hacerte con la Pizza en el Desván de Andy, haz que el robot te persiga hasta que se quede sin pilas y, acto seguido, utiliza tu ataque giratorio. Si lo repites unas cuantas veces, acabarás con él.

VICTORIA FÁCIL CONTRA JACKHAMMER

Cuando hayas llegado a lo alto de la obra de construcción (primero debes darle a Mr Potato Head su ojo para recibir el Lanza Discos a cambio), deberás enfrentarte a este jefe. Dispárale discos desde lejos o bien salta sobre una de las grúas oscilantes para ser invencible.

VICTORIA FÁCIL CONTRA EL JEFE DE BARRO

Para derrotar a este monstruo enlodado, dispárale con el láser. El monstruo morirá cuando caiga por cuarta vez en su cubo de la basura.

VICTORIA FÁCIL CONTRA EL AVIÓN

Colócate bien el casco, carga el láser de Buzz, apunta y dispara cuando se acerque el avión. Tres disparos y listo. Así de fácil.

VICTORIA FÁCIL CONTRA EL SOLDADO

Sube la escalera de la casa de Andy, trepa por el tallo de frijol y te encontrarás a este jefe. Espera a que el Soldado de Plomo empiece su proceso de disolución y dispara tres veces tu láser verde. Asunto solucionado.



STAR WARS EPISODE 1: RACER

MENÚ DE TRUCOS
Empieza en un fichero vacío del modo torneo. Cuando introduzcas tus iniciales, mantén pulsado el botón Z y utiliza el botón L para seleccionar estas letras: RRDEBUG. Si lo haces bien, las letras que escribes deberían parpadear en la parte baja, a la izquierda de la pantalla. Mientras sigues pulsando Z, ve a la palabra "End" y pulsa L. Ahora escribe tus iniciales de forma normal, utilizando A. Durante cualquier carrera, pulsa Start y a continuación Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba en el D-pad. Podrás disfrutar del menú de trucos.

MODO CONTROL DUAL
En un fichero vacío, utiliza el método anterior para introducir RRDUAL. Mientras sigues pulsando Z, selecciona "End" y pulsa L otra vez. Introduce tu nombre de forma normal. Ahora podrás controlar el juego con dos palancas analógicas. Utiliza los puertos de los mandos 1 y 3, pulsa hacia adelante y hacia atrás para conducir.

INVENCIBILIDAD
En un fichero vacío, utiliza el método que ya conoces para introducir RRJABBA. Mientras sigues pulsando Z, selecciona "End" y pulsa L otra vez. Introduce tu nombre de forma normal. Comienza una carrera y pulsa START para activar la pausa. Pulsa izquierda en el D-pad, Abajo, Derecha y Arriba para volverte invencible.

MODO ESPEJO
En un fichero vacío, sigue el proceso de ante para introducir RRTHEBEAST. Mantén pulsado Z, selecciona "End" y pulsa L otra vez. Introduce tu nombre de forma normal. Activa la pausa y pulsa, en el D-pad, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba para activar el modo espejo.

JUEGA CON JINN REESO
En un fichero vacío, utiliza el método anterior para introducir RRJINNRE. Mantén pulsado Z, selecciona End y pulsa L. Este código sólo funciona si ya dispones de Mars Guo.

JUEGA CON CY YUNGA
En un fichero vacío, sigue los pasos anteriores para escribir RRCYYUN. Mantén pulsado Z, selecciona End y pulsa L y luego A. Para utilizar este código, debes disponer ya de Jinn Reeso.

PROVOCACIONES DEL JUGADOR

En el Menú Principal del modo Torneo, mantén pulsado Z mientras pulsas A para empezar una carrera. Verás una breve secuencia en la que tu corredor y el rival se provocan mutuamente.

EMPUJE TURBO

Para conseguir una salida rápida, antes de que el comentarista diga, "1", empuja la palanca analógica hacia arriba y pulsa A. Tu piloto chillará si lo haces bien.

DESBLOQUEA A LOS PERSONAJES ESCONDIDOS

Para acceder a los personajes escondidos, debes cumplir estos objetivos:

Sebulba
Circuito Galáctico
The Boonta Classic
Mejor Vuelta:
02:04:210
Mejor Tiempo:
06:20:012

Aldar Beedo
Circuito Amateur
Beedo's Wild Ride
Mejor Vuelta:
01:02:986
Mejor Tiempo:
03:16:697

Ratts Tyerell
Circuito Semiprofesional
Howler Gorge
Mejor Vuelta:
01:31:370
Mejor Tiempo:
04:48:510

Mawhonic
Circuito Galáctico
Andobi Mtn. Run
Mejor Vuelta:
01:39:3098
Mejor Tiempo:
05:05:648

Slide Paramita
Circuito Invitacional
AP Centrum
Mejor Vuelta:
00:58:410
Mejor Tiempo:
03:03:260

Clegg Holdfast
Circuito Amateur
Aquilaris Classic
Mejor Vuelta:
01:04:700
Mejor Tiempo:
03:16:926

Bullseye Navior
Circuito
Semiprofesional
Sunken City
Mejor Vuelta:
01:52:620
Mejor Tiempo:
05:43:101

Ark Bumpy Roose
Circuito
Semiprofesional
Bumpy's Breakers
Mejor Vuelta:
02:09:358
Mejor Tiempo:
06:47:380

Wan Sandage
Circuito
Semiprofesional
Scrapper's Run
Mejor Vuelta:
00:44:904
Mejor Tiempo:
02:23:978

Bozzie Baranta
Circuito Invitacional
Abyss
Mejor Vuelta:
01:02:639
Mejor Tiempo:
03:12:934

Neva Kee
Circuito
Semiprofesional
Baroo Coast
Mejor Vuelta:
01:38:300
Mejor Tiempo:
04:59:640

STAR WARS EPISODE 1: RACER

Ben Quadinaros
Circuito Invitacional
Inferno
Mejor Vuelta:
00:59:549
Mejor Tiempo:
03:04:160

Mars Guo
Circuito Amateur
Spice Mine Run
Mejor Vuelta;
01:29:470
Mejor Tiempo:
04:30:880

Fud Sang
Circuito Amateur
Vengeance
Mejor Vuelta:
01:16:880
Mejor Tiempo:
03:51:921

Teemto Pagalies
Circuito Amateur
Mon Gazza Speedway
Mejor Vuelta:
00:16:072
Mejor Tiempo:
00:52:081

Boles Roor
Circuito
Semiprofesional
Zugga Challenge
Mejor Vuelta:
02:01:261
Mejor Tiempo:
06:10:897

Toy Dampner
Circuito Galáctico
Executioner
Mejor Vuelta:
00:31:540
Mejor Tiempo:
04:42:310

BATTLETANX

TODAS LAS ARMAS

Escribe plvrzm en el menú de trucos.





ARMAS MEJORES

Recoge 15 o más de un arma en el modo multijugador y pulsa A+B al mismo tiempo. Conseguirás otro tipo de disparo en todas las armas, excepto las granadas.

ELIGE BANDA EN EL MODO CAMPAÑA

Escribe LTSLTSGNGS en el menú de trucos. Podrás seleccionar a tu banda en el Modo Campaña.

PANTALLA GIRATORIA

Escribe HVRL en el menú de trucos.

INVENCIBILIDAD

Escribe MSTSRVV como tu password.

TANQUES INVISIBLES



Si quieres tanques invisibles, introduce el código CRSTLCLR como tu password.

NIVEL	PASSWORDS
1	FRHBWNTNTK
2	LHTTTBKRLS
3	RCJRWPCLGM
4	VVSLGGVHRF
5	LPFFLNHJJF
6	CTMGPRWGBH
7	HPJMKGMCJV
8	WHSNKNFRGS
9	CRFPHGCTKP
10	HHRBKPVWGB
11	WFHMKCFWLB
12	SPLJTFLRFS
13	LTSLTSGNGS
14	TMFNJMKJGF

PLAGA DE RANAS

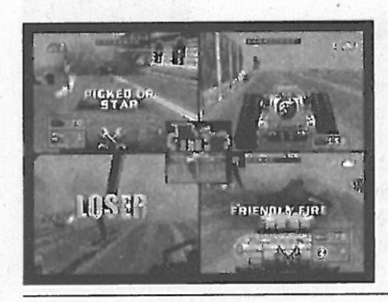
Escribe FRGZ como tu password si quieres ver una plaga de ranas.

BANDA STORM RAVENS

Para conseguir la banda de mujeres Storm Ravens en el modo multijugador introduce WMNRSMRTR como tu password.

MODO SAPO

Para que los señorones se conviertan en sapos, introduce la clave TDZ



MUNICIÓN ILIMITADA PARA EL ARMA PRINCIPAL

Si quieres munición ilimitada, introduce el password LTSFBLLTS.

VIDAS ILIMITADAS

Para conseguir vidas infinitas, introduce el password LVFRVR.

TUROK: RAGE WARS



MENÚ DE TRUCOS

El acceso al menú de trucos es sencillo: pulsa Z en la pantalla del menú principal. Tu personaje conseguirá los trucos que enumeramos a continuación cuando llegue al número de bajas o medallas necesarios:

500 bajas /6-7 medallas: todos los personajes, si bien deberás ganar las diferentes misiones individuales.
1000 bajas /10 medallas: todas las armas. Te permite utilizar el Chestbuster siempre que quieras.
1500 bajas/12 medallas: munición ilimitada. Utiliza la Minigun y serás invencible.
2000 bajas/ 14 medallas: Modos extra: acceso a los modos Frag y contra el crono.

AUMENTA LAS BAJAS

Para matar más rápido y conseguir los trucos, crea a un personaje y consigue con él 500 bajas. Guarda a este personaje en las tres ranuras que quedan en el Controller Pak y, a continuación, utiliza el menú del Controller Pak para descargar las tres. Gozarás de todos los trucos.

HABILIDAD ILIMITADA PARA RECOGER



Consigue y activa el truco de munición infinita y elige la minigun como una de las armas de tu personaje. Activa el escudo y recoge un reforzador: sus efectos durarán hasta que recojas otro. Si utilizas el escudo infinito, también podrás crear un mono invencible en una partida frag tag.



JUEGA CON BASTILLE

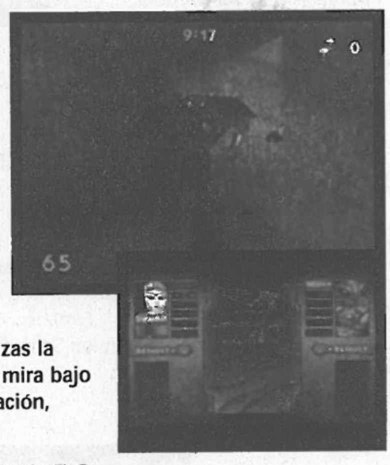
Completa las pruebas de Raptor, Mantid Drone y Guardian para jugar con el primer jefe.

JUEGA CON SYRA

Completa las pruebas de Campaigner, Lord Of The Dead y Juggernaut.

JUEGA CON SYMBIONT

Completa las pruebas de Fireborn, Mantid Mites y Oblivion Spawn.



JUEGA CON TAL'SET

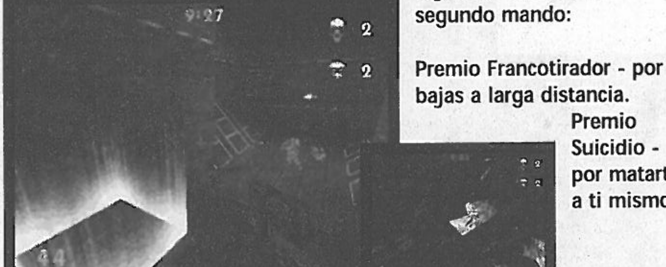
Completa la prueba de Mantid Soldier.

TRUCO MAG-60

Para moverte al tiempo que utilizas la mira láser del Mag 60, activa la mira bajo el agua pulsando B y, a continuación, emerge.

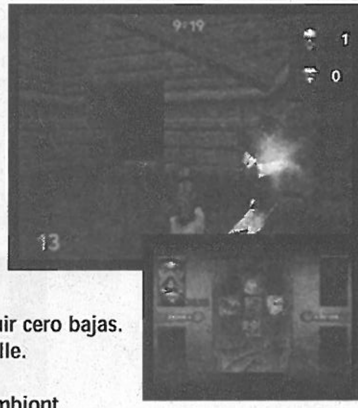
A POR LAS MEDALLAS

Un método sencillo para conseguir medallas consiste en insertar dos mandos en la N64 y jugar una partida contra dos robots del ordenador, dejando "muerto" el segundo mando:



Premio Francotirador - por bajas a larga distancia.

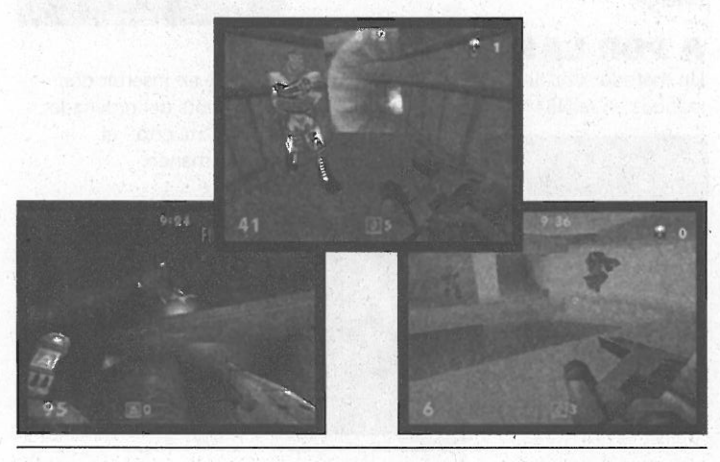
Premio Suicidio - por matarte a ti mismo.



Premio Supervivencia - por no morir.
Premio Perdedores - por acabar el último.
Premio Frag - por conseguir 1000 bajas.
Premio Velocidad - por conseguir 15 bajas en 5 minutos.
Premio Velocidad II - por conseguir 25 bajas en 10 minutos.
Premio Desesperado - por conseguir cero bajas.
Premio Bastille - por matar a Bastille.
Premio Syra - por matar a Syra.
Premio Symbiont - por matar a Symbiont.
Premio Tal'Set - por matar a Tal'Set

ÁRBOL GENEALÓGICO

Esta es la jerarquía de los personajes. Para conseguir al personaje deseado, debes derrotar al guerrero que tiene a su izquierda.
Turok - Raptor - Campaigner - Fireborn - Mantid Soldier - Elite Guard - Guardian - Juggernaut - Oblivion Spawn - Adon - Mantid Drone - Lord Of The Dead - Mantid Mites.





games
WORLD
¡MENUDA SE HA ORGANIZADO!
Los protagonistas de tus juegos favoritos se han propuesto desvelar todos los secretos y entresijos de sus títulos y no hemos tenido más remedio (bajo amenaza) que hacerles caso. Hemos recopilado toda una selección de trucos y guías para que no te pierdas nunca más y sepas bien qué has de hacer.
¡Que empiece el festín!
MC
Gratis con el número 7 de *Games World*.